DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 7

DYLAN DOG®



7

GENTE CHE SCOMPARE

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 7

DYLAN DOG®



7

GENTE CHE SCOMPARE



L'INDAGATORE INTERATTIVO
Pubblicazione mensile n° 7
MARZO 1993

FRANCESCO CARLÀ
presenta

GENTE CHE SCOMPARE

Una produzione SIMULMONDO di:

Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gianluca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai
Cristian Bazzanini
Mirko Venturi
Michele Pinardi

SOMMARIO

SIMULPOSTA
pag. 2
PROLOGO
pag. 3
INFORMAZIONI TECNICHE
pag. 9-10
SOLUZIONE
pag. 11

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

SIMULPOSTA

Prestanti fanciulle e fanciulli simulanti, sono lieto di darvi il benvenuto a questa nuova avventura di Dylan Dog in versione interagibile. Qui scomparirà della gente e per questo (nessuno faccia finta di ridere a questa orribile battuta) Tiziano Sclavi aveva titolato il fumetto di Dylan Gente che scompare. Non dico che il vostro compito sia di ritrovare gli scomparsi: a me basterebbe ritrovare me stesso che a volte mi sembra di essere perso nelle Doors di Simulman. Insomma sarà meglio che vi diate un sublime da fare per risolvere le prime questioni e aiutare il grande Indagatore a mettere le cose in ordine.

Nel frattempo, se ancora non avete finito, potete mettere a posto le ultime questioni relative al numero passato, il furibondo Maelstrom che è piaciuto tantissimo in giro e che vi ha permesso, con la presenza in regalo dell'astuccio del N. 3, di completare la vostra collezione.

In questa nuova saga che durerà ancora nei numeri 8 (La clessidra di pietra) e 9 (Il male), avrete molte di quelle scariche di adrenalina che di solito andate cercando. E tante novità grafiche, audio, interattive e ancora nuove facilitazioni d'uso, installazione, disinstallazione: insomma tutto quello che ci avete chiesto nelle migliaia di cartoline (mandatela sempre!) e nelle lettere e telefonate a me e alla Linea Calda.

Questo mese trovate in edicola un sacco di novità Simulmondo e da qualche parte nell'albetto c'è il calendario. Ma io, pignolo, riassumo: È già in edicola da 15 giorni (spero esaurito o quasi) il N. 2 di TEX Il drago rosso; da 10 giorni è uscito Diabolik N. 7 4 diamanti unici e il 20 marzo esce (squillino le trombe simulate) Simulman1!!! Il 25 marzo esordisce anche la nostra nuova collana Simulmondo Classic: il N. 1 è Dylan Dog Gli uccisori, con in regalo un fumetto inedito di Dylan Dog scritto apposta per noi da Tiziano Sclavi.

E poi tutti stanno parlando di noi: nel giro di un mese siamo stati in TV (RAI e FININVEST), sul Corriere della Sera (2 volte) e Repubblica, su La Stampa e sull'Unità, sul Giorno e sul Giornale, sull'Espresso e su Panorama, su Class e Capital e su un sacco di altre bellissime e interattivissime testate che hanno voluto occuparsi di noi. Che bello!

Arriva la primavera e mi mette voglia d'interagire.

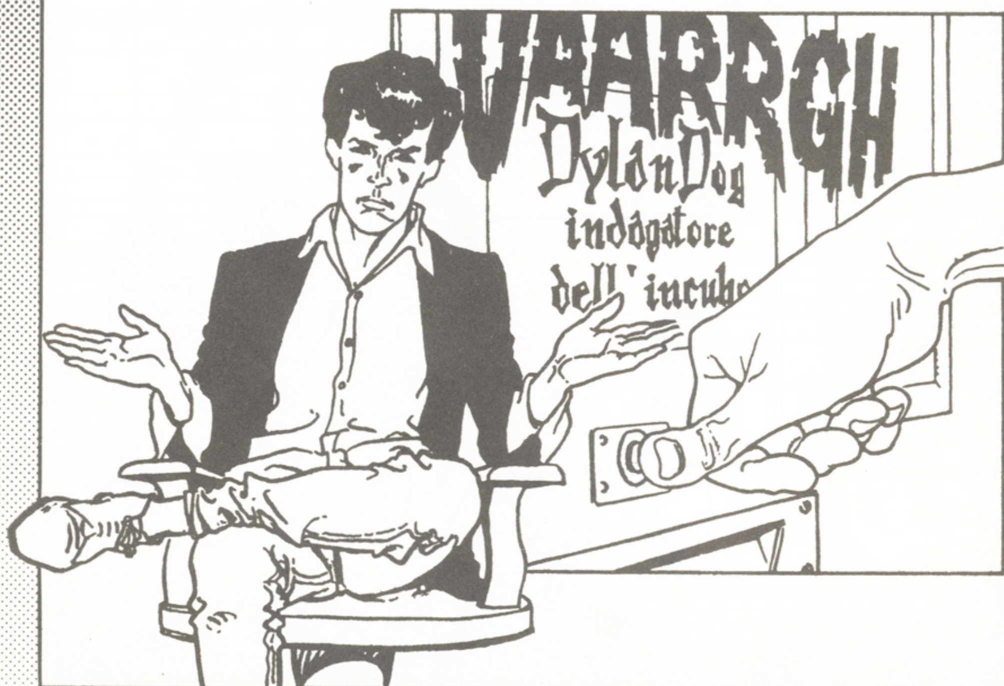
Vs. Francesco Carlà

DYLAN DOG®



PROLOGO

Melanie Criss, semplice impiegata di banca, da un giorno all'altro e senza presunta motivazione, comincia ad essere vittima di alcuni strani fenomeni: le persone accanto a lei scompaiono. Dopo vari episodi di questo tipo, Melanie pensa di fare degli esami clinici, per vedere se è affetta da qualche disturbo. L'esito di tali esami risulta negativo, infatti, Melanie, fisicamente è in perfetta salute. A questo punto non rimane che passare a terapie di tipo psicologico. Rimane chiusa in un ospedale psichiatrico per qualche tempo, fino al giorno che le viene comunicato che è guarita dal suo esaurimento nervoso. Appena fuori dall'ospedale però, gli strani fenomeni di sparizione ricominciano, cosicché Melanie decide di interpellare DYLAN DOG.



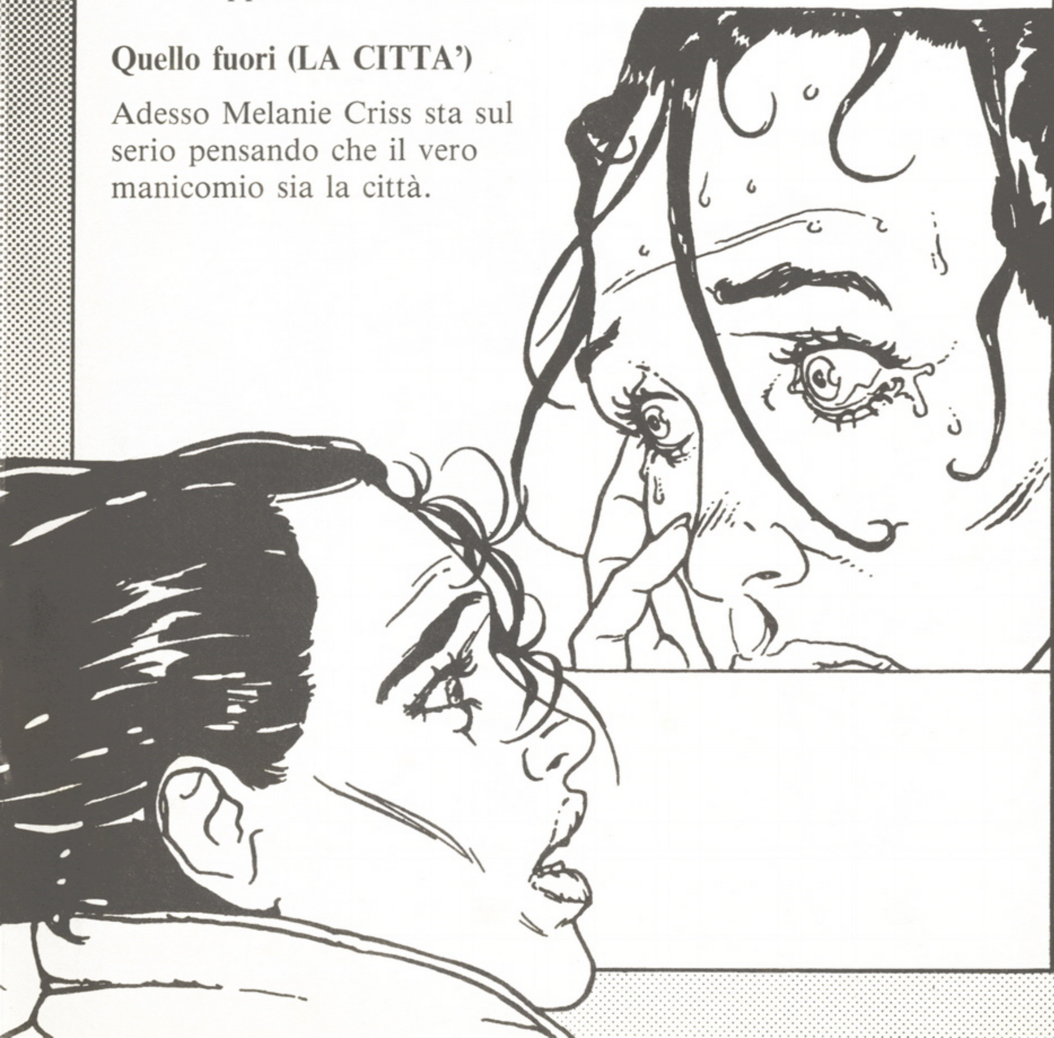
MANICOMIO (quello dentro e quello fuori)

Quello dentro (IL MANICOMIO)

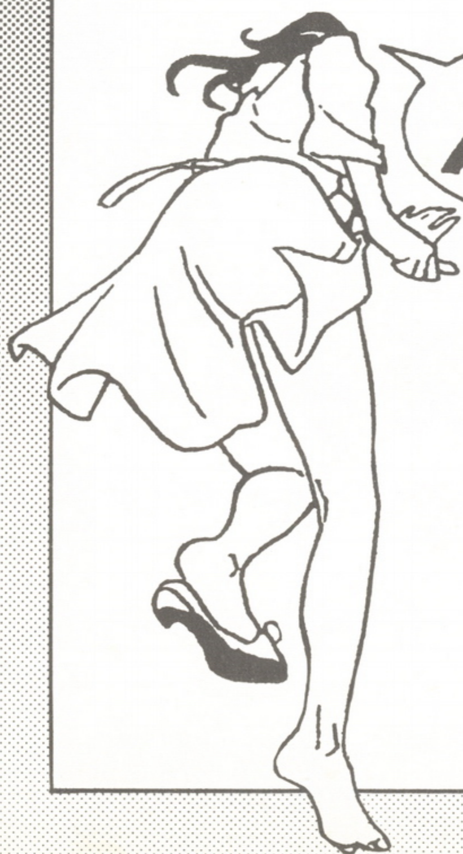
Melanie Criss c'è già stata una volta, in manicomio, e adesso che le «apparizioni» sono ricominciate comincia a pensare di non essere matta. Può darsi che la pazzia sia intorno a lei invece che dentro di lei. Comunque del manicomio ha un ricordo in fondo piacevole: c'era un sacco di gente che si affannava a curarla. E lei si era anche sentita guarita, almeno fino a quando le «apparizioni» non erano ricominciate.

Quello fuori (LA CITTA')

Adesso Melanie Criss sta sul serio pensando che il vero manicomio sia la città.



Di certo quello è il teatro della apparizioni, il luogo dove la realtà continua a mutare, diventa, ogni secondo, più spaventosa e minacciosa, diventa l'orribile «realtà» che l'ha spinta da Dylan.
Adesso ogni via e ogni piazza, ogni angolo della strada, tutti i marciapiedi e anche il traffico, stanno diventando possibili inseguitori, gente che la odia, osceni devastatori della sua routine. E proprio Dylan Dog è incaricato di restituirle la normalità. Dylan e noi.





BIBLIOTECHE E LIBRI ANTICHI

Dylan sta cercando un libro antico nella biblioteca della città. Riuscirà a trovarlo e, soprattutto, a trarne le informazioni che gli servono?

Mentre il nostro Indagatore lavora, parliamo un po' delle biblioteche più grandi del globo:

Biblioteca Apostolica di Città del Vaticano: possiede alcuni tra i manoscritti più celebri del mondo, come la Divina Commedia annotata dal Boccaccio, nonché il primo libro stampato, la bibbia di Gutenberg.

Library of Congress, Washington: costruita nel secolo scorso, raccoglie 97 milioni di libri distribuiti su 851 chilometri di scaffali.

British Library di Londra: nata all'inizio dell'ottocento, è famosa anche perché Carl Mar vi si recava per scrivere il Capitale.

Altre biblioteche famose sono la **Bibliotèque Nationale di Parigi**, la **Biblioteca Lenin di Mosca**, la **National Bibliotek di Vienna**, la **Biblioteca del Monastero di Strahov a Praga** la **Biblioteca di Alessandria d'Egitto** e **l'Archiginnasio di Bologna**.

Informazioni tratte da Focus n° 3 Gennaio '93.









FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP. Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videomanuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione.
P	mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.
U	ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.
L	carica una situazione di gioco salvata precedentemente.
S	salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo.
Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).

3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).

4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.

5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.

6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).

7) Scegliere l'opzione «GIOCA» per iniziare l'avventura oppure «DISINSTALLA» per eliminarla dall'Hard Disk.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO
Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.
Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

ATTENZIONE:
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore.
PRIMA DI SPEDIRE UN DISCO CHE PENSATE (QUASI SICURAMENTE NON LO È!!!) DIFETTOSO, CONSULTATE IL NUMERO TELEFONICO «LINEA CALDA»:

RICERCA COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

1. Programmazione 68.000/80x86
2. Grafica e animazione
3. Storyboards e sceneggiature
4. Suoni e musica
5. Illustrazioni e fumetti

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A

GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Dylan Dog possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna
al costo di L. 20.000 CAD.

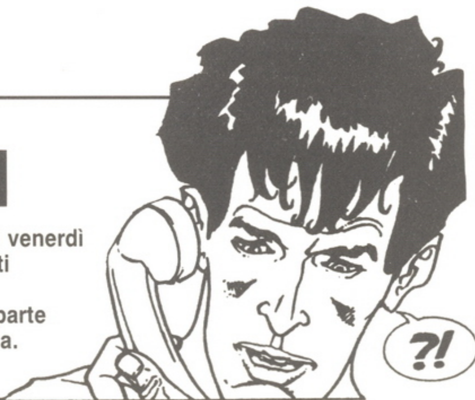
N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE
N. 5 - LA MUMMIA*
N. 6 - MAELSTROM*

(* = Numeri disponibili tra 30 giorni) ITALY ONLY

LINEA CALDA

051 - 252954

**chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì
per suggerimenti e aiuti gratuiti
solo agli utenti registrati
che hanno compilato in ogni sua parte
e spedito la cartolina di garanzia.**

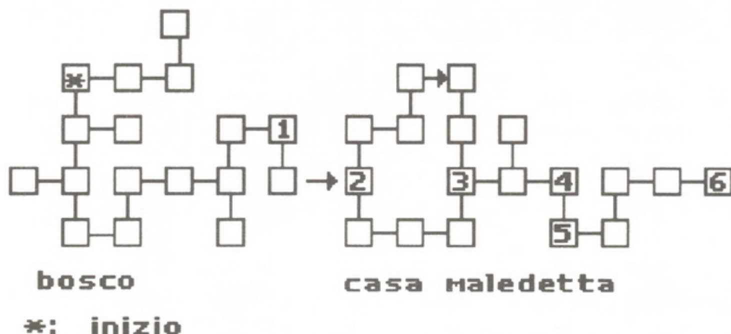


SOLUZIONE DYLAN DOG N. 6 - MAELSTROM

Carissimi tastieromani diabolici e carissimi amanti del joystick, anche questo mese la presente pagina è dedicata agli alunni che non hanno studiato bene.
Avete incontrato la mummia? Se sì, dovrete essere molto rispettosi nei suoi confronti e lei vi donerà un amuleto e vi farà addormentare in un profondo sonno.

ARCADE:
Dylan si risveglierà e si troverà all'interno di un bosco buio ed ostile. Dovrà incamminarsi verso la posizione n° 1 e, lungo il percorso, incontrerà un vecchio apparentemente pazzo che cercherà di nascondersi.
Dylan dovrà ascoltarlo bene e non dovrà dargli del pazzo, in cambio avrà delle preziose informazioni. Il vecchio se ne andrà via misteriosamente come è apparso. Quando arriverete alla posizione n° 1, dovrete interagire con la strega crocifissa a testa in giù e avrete informazioni su come incontrare Kim (la bellissima topastra incontrata in Dylan Dog n° 4). La strega, successivamente, morirà.
Ora raggiungete la posizione n° 2. Dylan si troverà davanti ad una casa dall'aspetto spettrale; dovrete cliccare sulla casa e avrete libero accesso all'interno.
(solo per PC):
Dylan si troverà dentro alla casa ed avrà un'unica entrata disponibile, cliccateci sopra ed entrerete in una camera tipo stanza di isolamento dei manicomi. Troverete una persona seduta, non consideratela molto e passate alla stanza successiva; all'interno di questa stanza troverete uno yuppie dal ghigno satanico che sta presentando la nuova campagna per la venuta dell'anticristo. Proseguite ed entrate nella stanza successiva, che si presenterà piena di porte. Dylan dovrà entrare in ogni porta e voi dovrete interagire con ogni personaggio in questo ordine:
1-vecchia: vi dirà come far cantare i bambini.
2-neonato: baciatelo sulla fronte.
3-mostro mangiauomini: chiedetegli come uscire e vi darà una chiave.
Una volta ottenuta la chiave, dovrete uscire dalla porta in fondo al corridoio.

ARCADE:
Dirigetevi ora verso la posizione n° 3 dove troverete uno strano quadro; cliccate sopra a l'immagine più bassa e dirigetevi verso la posizione n° 4 dove, per poter accedere alla n° 5, dovrete interagire con l'organo fino a farlo funzionare.
A questo punto si aprirà l'inferriata e Dylan dovrà entrare fino a trovare Kim incatenata. Dylan dovrà farla parlare per ottenere le informazioni necessarie per liberarla. Correte verso la posizione n° 6 per fermare il rito della venuta del dio Seth. Dovrete far interagire l'amuleto con il sacerdote.
Ucciso il sacerdote arriverà la favolosa Kim che vi ripagherà del vostro impegno.
Arrivederci alla prossima e...
... attenti all'anticristo!



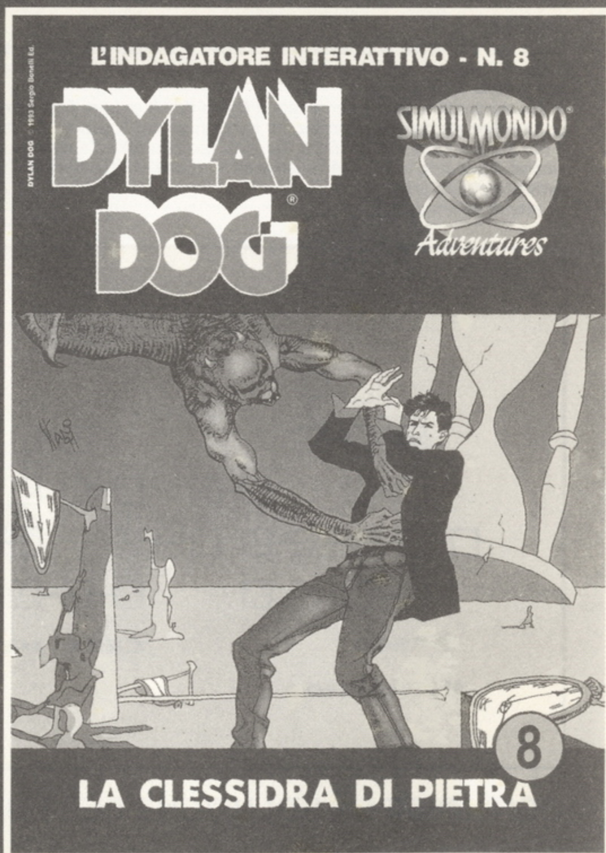
OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE!

L'INDAGATORE INTERATTIVO

DYLAN DOG®

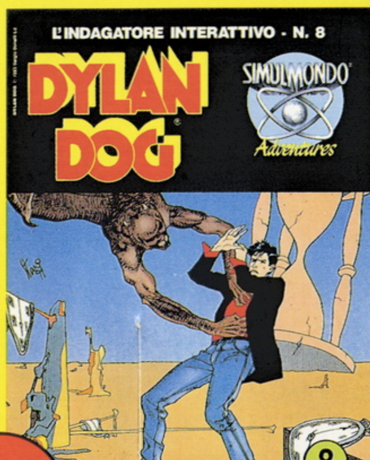


Ad Aprile è in edicola il numero 8 dell'indagatore interattivo: La clessidra di pietra



Dylan Dog indaga. Ma intanto il tempo passa e gira la clessidra. E i mostri della mente si affannano intorno a lui e tendono nuove trappole. Una sta per scattare, mortale, e forse l'indagatore interattivo non avrà il tempo di fuggire.
Ma intanto Melanie vuole guarire.





DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

Il mese prossimo in edicola il n° 8 dell'Indagatore interattivo, DYLAN DOG: **LA CLESSIDRA DI PIETRA**



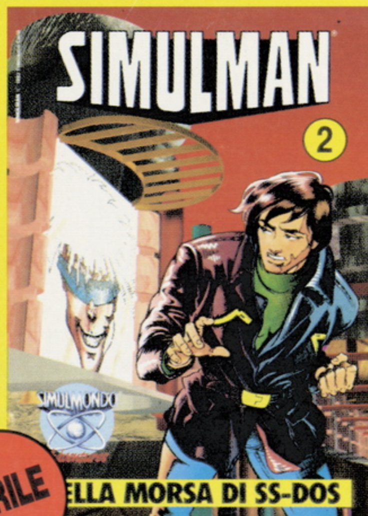
TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.

All'inizio di aprile in edicola il n° 3 del Mito interattivo, TEX: **SPETTRI.**



DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova by A. & L. Giussani

All'inizio di aprile in edicola il n° 8 del Giallo interattivo, DIABOLIK: **UN PIANO PERFETTO.**



SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

Alla fine di aprile in edicola il n° 2 dell'Agente della realtà virtuale, SIMULMAN: **NELLA MORSA DI SS-DOS.**